
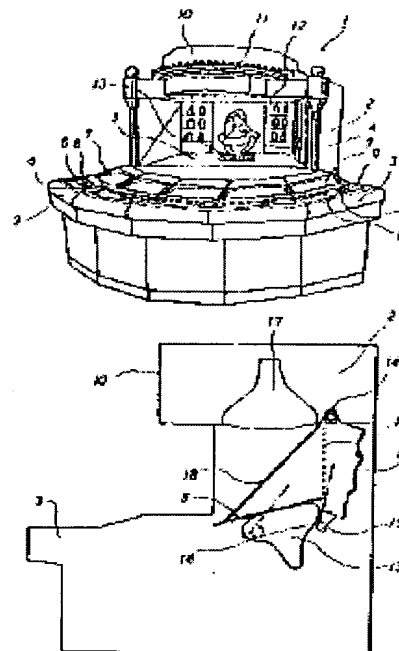


FACING TYPE MEDAL GAME MACHINE**Patent number:** JP3131288**Publication date:** 1991-06-04**Inventor:** TSUCHIDE SHINGO**Applicant:** SEGA ENTERPRISES KK**Classification:****- International:** **A63F1/18; A63F13/08; G07F17/32; A63F1/00;**
A63F13/08; G07F17/32; (IPC1-7): A63F9/00; A63F9/22;
A63J13/00; G07F17/32**- european:** A63F1/18; A63F13/08; G07F17/32D**Application number:** JP19890271025 19891017**Priority number(s):** JP19890271025 19891017**Also published as:** **US5221083 (A)****Report a data error he****Abstract of JP3131288**

PURPOSE:To enable producing the atmosphere of a casino by sticking a background diorama to the rear surface of a case body backward of a virtual image display position through the half mirror of a first display, by lighting up the diorama through a dimmable illumination and by equipping the top surface of a satellite part on the front side of the case body with a satellite display and final controlling element and a coin apparatus. **CONSTITUTION:**A projected image from a first display 17 positioned right above a half mirror 18 is reflected as a virtual image in the position, which is plane-symmetric with respect to the half mirror 18, by the inclined half mirror 18 positioned before a diorama 12; the virtual image is composed between the diorama 12 which can be seen by the transmission of light through the half mirror 18, and a table 5; and an illumination lighting up the diorama 12 is dimmed to harmonize with the diorama 12. Then, a player operates a medal game machine while reading the display information of a composite image of the diorama 12 and information of the display 7 of a satellite 3. Thus, the player can have a feeling of playing a game face to face with the dealer in an actual casino.

**BEST AVAILABLE COPY**Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 特 許 公 報 (B 2)

(11) 特許番号

第2660586号

(45) 発行日 平成9年(1997)10月8日

(24) 登録日 平成9年(1997)6月13日

(51) Int.Cl.⁹

A 6 3 F 9/22

識別記号

庁内整理番号

F I

A 6 3 F 9/22

技術表示箇所

A

M

請求項の数7(全 5 頁)

(21) 出願番号 特願平1-271025

(22) 出願日 平成1年(1989)10月17日

(65) 公開番号 特開平3-131288

(43) 公開日 平成3年(1991)6月4日

(73) 特許権者 999999999

株式会社セガ・エンタープライゼス
東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72) 発明者 土手 真悟

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式
会社セガ・エンタープライゼス内

(74) 代理人 弁理士 吉田 研二 (外2名)

審査官 植野 孝郎

(56) 参考文献 特開 昭60-222077 (J P, A)

特開 昭64-58287 (J P, A)

(54) 【発明の名称】 対面式ゲーム機

1

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】 ディーラと少なくともひとりのプレイヤーが対面して行うゲームを模擬した対面式ゲーム機であって、
当該対面式ゲーム機の正面中央部に設けられた投影空間と、
前記投影空間の奥に設けられた背景と、
前記投影空間の手前に設けられ、当該投影空間を見てゲームプレイを行うための操作部を有する、少なくともひとつのサテライト部と、
前記投影空間に向いた表示面に表示画像を映す少なくともひとつの表示装置と、
前記表示装置のうち少なくともひとつの表示装置の表示画像の虚像を前記背景の手前に形成する一方、前記背景を透過させる虚像形成手段と、

2

を備え、これによって、前記表示画像と前記背景を組み合わせた、実際にディーラと対面しているように見える合成画像を見ながら、プレイヤーがゲームを行う対面式ゲーム機。

【請求項2】 ディーラと少なくともひとりのプレイヤーが対面して行うゲームを模擬した対面式ゲーム機であって、
当該対面式ゲーム機の正面中央部に設けられた投影空間と、

10 前記投影空間の奥に設けられた背景と、
前記投影空間の手前に設けられ、当該投影空間を見てゲームプレイを行うための操作部を有する、少なくともひとつのサテライト部と、
前記投影空間の上方に配置され、ディーラの映像を含む第1の表示画像を前記投影空間に投射する第1の表示装

置と、
第1の表示装置のほぼ真下で、前記投影空間の最下部に表示画面をほぼ上方に向けて配置された第2の表示装置と、
前記第1の表示装置の表示画像の虚像を前記背景の手前に形成する一方、前記背景を透過させる虚像形成手段と、
を備え、これによって、第1および第2の表示画像と、前記背景を組み合わせ、実際にディーラと対面しているように見える合成画像を見ながら、プレイヤーがゲームを行う対面式ゲーム機。

【請求項3】特許請求の範囲(1)または(2)に記載の対面式ゲーム機において、前記サテライト部には、ほぼ上方に表示面を向けたサテライト表示装置が設けられている対面式ゲーム機。

【請求項4】特許請求の範囲(1)から(3)のいずれかに記載の対面式ゲーム機において、前記背景は、当該背景に応じた凹凸を有するジオラマである対面式ゲーム機。

【請求項5】特許請求の範囲(1)から(4)のいずれかに記載の対面式ゲーム機において、前記背景を調光可能に照射する照明装置を有する対面式ゲーム機。

【請求項6】特許請求の範囲(5)に記載の対面式ゲーム機において、前記照明装置は、前記表示装置または第1の表示装置の表示画像に対応して調光される対面式ゲーム機。

【請求項7】特許請求の範囲(1)から(6)のいずれかに記載の対面式ゲーム機において、当該ゲーム機はメダルを賭けてゲームを行うものであって、前記サテライト部には、賭け額に相当するメダルを投入するメダル投入部と、ゲームに勝った時に賭け率に応じた額に相当するメダルが払い出されるメダル受け部が設けられている対面式ゲーム機。

【発明の詳細な説明】

(産業上の利用分野)

本発明は、ゲームセンターなどに設置するゲーム機であって、特にディーラとひとりまたはそれ以上のプレイヤーが対面して行うゲームを模擬した対面式ゲーム機に関する。

(従来技術)

従来、業務ブラックジャックゲーム機においてはディーラのカードを示す表示部と、プレイヤーのカードを示す表示部が筐体の上面適所に設けられ、この表示部は機械的にトランプをめくるものであったり、CRTにトランプの映像を表示し、プレイヤーはメダル投入口からメダルを賭けて、操作部のボタンを押して、カードの采配をしてプレイを楽しみ、ゲームに勝った場合にはメダル受皿に賭数に応じたメダルが配当されるものである。

(発明が解決しようとする課題)

上述のブラックジャックゲーム機では、ディーラとプ

レイヤーのトランプ表示部にそれぞれのカードを表示してゲームを行うので、プレイヤーは表示画像を見てゲームを進行するのみで、コンピュータゲームをしているという感じしかなく、ブラックジャック本来のディーラからカードを配って貰うという感じが出ていなかった。

そこで本発明では上述の欠点を取り除き、如何にもカジノでディーラと対面してゲームを行っている雰囲気演出するゲーム機を提供することにある。

(課題を解決するための手段)

10 前述の目的を達成するために、本発明にかかる対面式ゲーム機は、ディーラと少なくともひとりのプレイヤーが対面して行うゲームを模擬した対面式ゲーム機であって、当該対面式ゲーム機の正面中央部に設けられた投影空間と、前記投影空間の奥に設けられた背景と、前記投影空間の手前に設けられ、当該投影空間を見てゲームプレイを行うための操作部を有する、少なくともひとつのサテライト部と、前記投影空間に向けた表示面に表示画像を映す少なくともひとつの表示装置と、前記表示装置のうち少なくともひとつの表示装置の表示画像の虚像を前記背景の手前に形成する一方、前記背景を透過させる虚像形成手段と、を備えている。

また、本発明にかかる他の対面式ゲーム機は、ディーラと少なくともひとりのプレイヤーが対面して行うゲームを模擬した対面式ゲーム機であって、当該対面式ゲーム機の正面中央部に設けられた投影空間と、前記投影空間の奥に設けられた背景と、前記投影空間の手前に設けられ、当該投影空間を見てゲームプレイを行うための操作部を有する、少なくともひとつのサテライト部と、前記投影空間の上方に配置され、第1の表示画像を前記投影空間に投射する第1の表示装置と、第1の表示装置のほぼ真下で、前記投影空間の最下部に表示画面をほぼ上方に向けて配置された第2の表示装置と、前記第1の表示装置の表示画像の虚像を前記背景の手前に形成する一方、前記背景を透過させる虚像形成手段と、を備えている。

さらに、前述の対面式ゲーム機において、前記サテライト部は、ほぼ上方に表示面を向けたサテライト表示装置を有するものとすることもできる。

40 さらに、前述の対面式ゲーム機において、前記背景は、当該背景に応じた凹凸を有するジオラマとすることもできる。

さらに、前述の対面式ゲーム機において、前記背景を調光可能に照射する照明装置を有するものとすることもできる。

さらに、前述の対面式ゲーム機において、前記照明装置は、前記表示装置または第1の表示装置の表示画像に対応して調光されるものとすることもできる。

さらに、前述の対面式ゲーム機において、当該ゲーム機はメダルを賭けてゲームを行うものであって、前記サテライト部は、賭け額に相当するメダルを投入するメダ

ル投入部と、ゲームに勝った時に賭け率に応じた額に相当するメダルが払い出されるメダル受け部を有するものとすることもできる。

(作用)

本発明にかかる対面式メダルゲーム機においては、虚像形成手段によって、表示装置のうち少なくともひとつに表示された画像の虚像が背景の手前に映り、この虚像が虚像形成手段の透過により見える背景と合成される。

また、虚像形成手段によって形成された第1の表示装置の表示画像の虚像が背景の手前に映り、この虚像と第2の表示画像と背景とが合成される。

そして、ディーラを虚像として背景の前に映し出すことができ、ディーラが背景の前でカードを配るなど実際のゲーム動作を行っているように見える。

また、ゲームの種類によっては、サテライト部の表示装置にも表示を行うことが可能である。さらに、背景の照明を調節可能とすることによって、より実際に近い演出を行うことができる。

さらに、メダルを賭けるゲームの場合、プレイヤーはサテライト部に設けられたメダル投入口よりメダルを投入し、勝った場合に賭け率に応じたメダルをメダル受け部より受けとることができる。

(実施例)

以下、本発明にかかる一実施例を図面に従って詳述する。第1図は対面式ゲーム機1の斜視図であり、ディーラの位置する立設部2とプレイヤー側の複数のサテライト3からなり、コンピュータ制御により映像およびゲームを手順よく進めるものである。

ディーラ4が手前のテーブル5上にディーラのカードを配り、プレイヤーはメダルをそれぞれのサテライト3のメダル投入口6からメダル(図示せず)を賭けて、プレイヤーのカードが映し出されるサテライトCRT7を見ながら状況を判断し操作部の操作ボタン8を押してカードを采配してゲームを進め、ゲームに勝った場合にはメダル受皿9にメダルの配当を受けるものである。

ビルボード10の側面には多数の電飾11が設けられ、一群の電球を点滅させて流れる照明としている。

立設部2には洋酒棚を背にしたディーラ4が手前のテーブル5上にトランプカードを配っており、洋酒棚は立設部背面内側に洋酒棚を描くか、あるいはここで述べるように、より立体感を出すために柱や棚、洋酒瓶を形どったジオラマ12を背面に沿って設け、その手前にはテーブル5が手前側に多少傾けて設けられ、テーブル中央にはディーラ4のトランプカードを表示するCRT13が設けられている。

このテーブル5の傾きはディーラのカードがサテライト側にいるプレイヤーにより見易くするためであり、プレイヤーに見えるのであれば勿論水平であっても差し支えない。

第2図のメダルゲーム機の中央横断面および第3図の

ジオラマ部分の正面図に示すとおりジオラマ中央の真上手前にはジオラマ12に向けてフラッシュライト14が設けられ、テーブル中央下側にはジオラマ12の中央部を照らすスポットライト15が設けられ、さらにジオラマ12の上下左右手前にはそれぞれジオラマ12の左右部を照らすスポットライト16が取り付けられている。

立設部2の上側のビルボード10の内部にはテーブル5中央真上の位置にCRT17が表示面を下にして水平に固定されており、ディーラ4の上半身像が映し出され、CRT17の下方の投影空間に投影される。この映像は立設部2の背面上部のフラッシュライト14、スポットライト16の手前側から下面のテーブル5手前に向けて45度傾けて設置されている虚像形成手段としてのハーフミラー18によって反射してサテライト3側にいるプレイヤーに見える。

従ってプレイヤーから見るとハーフミラー18を透過して見える洋酒棚等のジオラマ12とテーブル5の間にディーラ4がいるように見える。

本発明では、CRTをディーラやトランプカード等を表示する表示装置として用いているがCRTに限定することなく機械式表示装置や液晶表示装置等を用いてもよい。また、実施例では複数台のサテライト部を並設しているが、本願発明ではプレイヤーが操作するサテライト部は最小限1台あればよいのは自明である。

次に作用を説明する。

対面式メダルゲーム機1の作動に先立ちビルボード10にはカジノを思わせる電飾11が施してあり、流れる照明はカジノビルを思わせプレイヤーを誘っている。

プレイヤーは1台以上ここでは5台配置されたサテライト3の何れかの前に立ち、図示しないスピーカからディーラ4の案内スピーチを聴いて、その指示に従い図示していないメダルをメダル投入口6に投入し、その投入枚数はサテライトCRT7に表示されスタンバイとなる。

プレイ開始でディーラ4を映し出すCRT17にはディーラ4が手にトランプを取り出し、カードを切ってプレイヤーとディーラそれぞれにカードを采配する映像が映り、それに合わせプレイヤーのサテライトCRT7はプレイヤーのカードが表向きに表示され、ディーラ4のテーブル5上のCRT13にはディーラのカードが伏せて表示される。

全部のカードが采配された時点で、ディーラはカードの交換案内をスピーチし、プレイヤーはその指示に従い交換の必要がある場合には交換するカードに対応する操作ボタン8を押してカードの交換を要求し、それに従いディーラ映像はカードを交換する映像を映し出し、交換を要求したプレイヤーのサテライトCRT7には表示されているカードを交換し、別のカードの映像を映し出す。

そして、ディーラのカードとの勝敗の結果により、プレイヤーが勝っていればメダル受皿9にメダルが排出されるか、またはサテライトCRT7のコイン表示枚数が増

え、逆にプレイヤーが負けていれば投入メダルが没収される。

ディーラの映像はビルボード内部のCRT17に奥側を頭にした上半身が映し出されており、この映像は45度に傾けて設置されているハーフミラー18に映り、ちょうどミラー面を面对称とした位置、つまり立設部2の背景に沿った垂直面19に虚像としてサテライト3側のプレイヤーに見える。

さらにサテライト3側のプレイヤーにとって、ハーフミラー18を透過してディーラ虚像の映る位置よりさらに奥の位置に洋酒棚のジオラマ12があり、ディーラ虚像手前にはテーブル5が位置して見える。また、テーブル5上のCRT13にはトランプカードの映像が垂直面19に虚像として表示されているディーラ4の映像と交叉して表示されている。よって、プレイヤーには、ジオラマ12の前に立っているディーラ4が、テーブル5の上トランプを置いた状態に、立体的に見える。

上述した説明では、テーブル5中央にはディーラ4のカードを表示するCRT13が設けられているが、これを簡略化してCRT7の映像にCRT13で表示しているカードを含めた映像、つまりディーラ4がトランプカードが配する映像だけでなく、配られたディーラのカードも一緒にした映像としてもよい。

ジオラマ12はスポットライト16により上側および下側より照明されており、ジオラマ12の立体感を強調する。さらにディーラ4の交代時にはテーブル中央下にあるスポットライト15を消して、ディーラ後方能ジオラマ中央*

*部を暗くしておき、ジオラマ12の上下左右にあるスポットライト16とCRT17のディーラ映像を徐々に消して如何にもディーラ4がジオラマ12の奥に引っ込んで別のディーラが入って来る様に見せられる。

またフラッシュライト14はプレイ開始前のアドバタイズ時やジャックポット時に点滅させて雰囲気盛り上げている。

(効果)

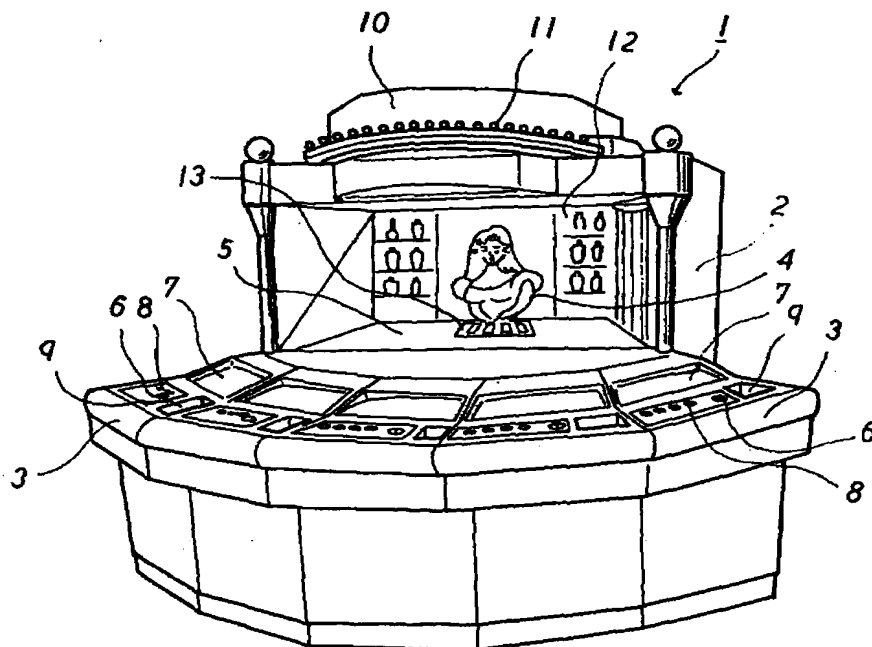
上記構成、作用により本発明の対面式ゲーム機では、行われるゲームプレイが単にCRT画面上に表示されるカードを見てではなく、洋酒棚等の背景とテーブルの間にディーラの映像が出てきてカードを配り、プレイヤーにとって背景とディーラの映像が立体的に合成されて見え、いかにも実際のカジノでディーラと向い合いプレイをしている感覚になり、非常に興味に富んだゲーム機を提供する。

【図面の簡単な説明】

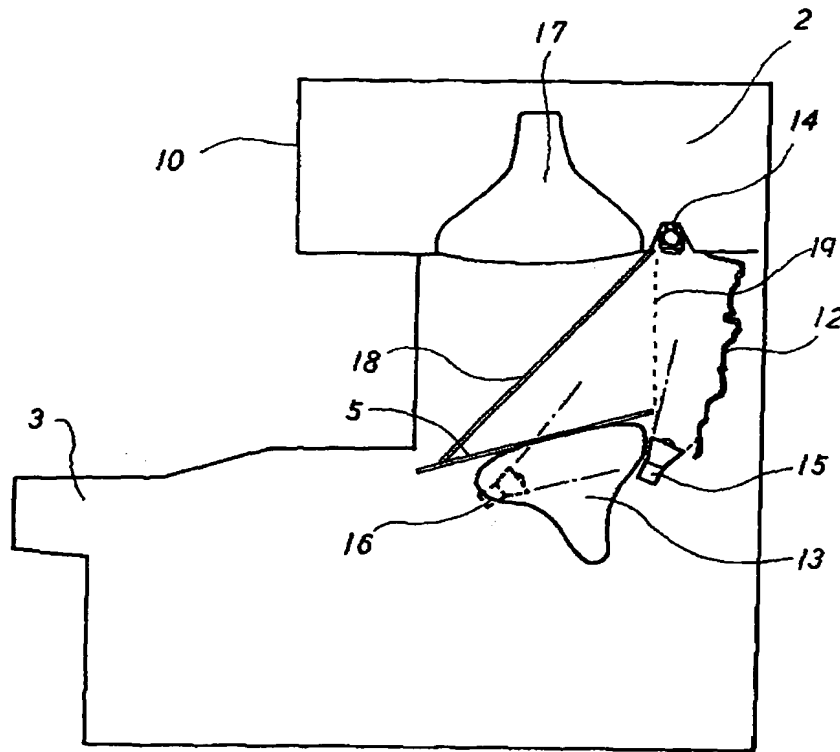
第1図は本発明の対面式ゲーム機の斜視図であり、第2図は同ゲーム機の正面中央断面図で、第3図はジオラマの正面図である。

1……対面式メダルゲーム機、2……立設部、3……サテライト、4……ディーラ、5……テーブル、6……メダル投入口、7……サテライトCRT、8……操作ボタン、9……メダル受皿、10……ビルボード、11……電飾、12……ジオラマ、13……CRT、14……フラッシュライト、15……スポットライト、16……スポットライト、17……CRT、18……ハーフミラー、19……垂直面。

【第1図】



【第2図】



【第3図】

